NES-7T-FRA

POWER BLADE™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

HOW TO PLAY

TAITO™

TAITO CORPORATION

TAITO™

TAITO CORPORATION

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

PRECAUTIONS

ENGLISH

- Always make sure the power is off when inserting or removing the game pak from your computer.

- This is a highly sensitive game pak. Avoid subjecting it to extreme temperatures or shocks. Store at room temperature. Never attempt to dismantle it.

- Do not touch the terminal connectors or get them wet, or the circuitry may be damaged. Never insert your fingers or any metal objects into the terminal leads.

- Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other cleaning agents can damage the game pak.

Taito™ and Power Blade™ are trademarks of Taito Corporation.
©Taito 1991 All rights reserved.

THANK YOU

for purchasing **POWER BLADE** ™ from Taito ™.
Before you begin your mission, please read this instruction booklet carefully and keep it handy for your future reference.

CONTENTS

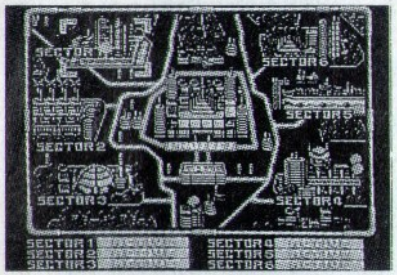
STORY 5
OBJECTIVES 6
USE OF CONTROLLER 7
JUMPING AND SHOOTING 8
SCREEN DISPLAYS 9
ITEMS 11
SPECIALTY ITEMS 13
CONTINUE AND PASSWORD 14
WARNING 39

STORY

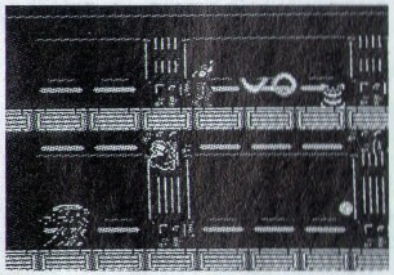
In the year 2191, New Earth is a near paradise, thanks to the Master Computer, which easily and quietly handles both mundane and complex chores. But today, while the Master Computer's Chief Security Officer, NOVA, is home watching a ball game — "PASS! Pass, you — " POP! The TV goes blank, the lights dim, and the ventilator starts blasting hot air. Then the Red Priority comm-link in his watch starts flashing. "What the — " NOVA thumbs the go-ahead switch. It's his boss, ordering him to volunteer for a dangerous, one-man mission and to report right away. "Now can I guess what this'll be about," he mutters as he heads out. NOVA learns that the Master Computer has been taken off-line by alien terrorists. His boss lays out the mission: Only NOVA, master of the legendary Power Blade, has a chance to get the "brains" of the Computer and restore Systems Control. The Master Computer has six Data Bases located in different Sectors. NOVA will have to enter each Sector and contact the local Agent to get an I.D. card. This card will let him into the Security Room outside the Data Base. He'll have to fight the guard inside, then withdraw the Tape Unit. After collecting all six Tape Units, NOVA must enter the Master Computer Control Center and battle the most dangerous guards. Then he must bring up the Computer.

Objectives

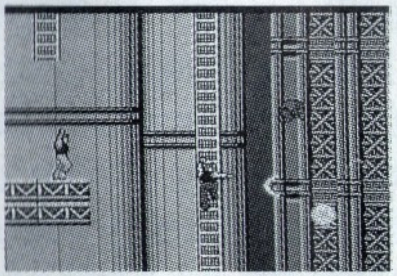
To begin, select any one of the six Sectors, in whatever order you wish. In that Sector, you will be one man against an army of mechanized foes. Each has its own way of fighting, and all are equally deadly. So keep your eyes open for Power-Ups — you'll need them. Somehow you must win past all these tin soldiers and find the Agent assigned to that Sector. Only he can give you the specially coded I.D. card that will get you into the Data Base. Then you will have to find the Data Base, and enter the Security Room. A very powerful guard will be awaiting you, and unless he's defeated, you'll never get the Tape Unit. To enter the main Control Center, you must have all six Tape Units.



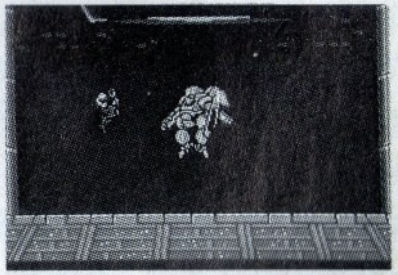
You can choose Sectors in any order, but you have to get through all six.



To maintain strength, collect Power-Ups, and destroy enemies to protect your back.

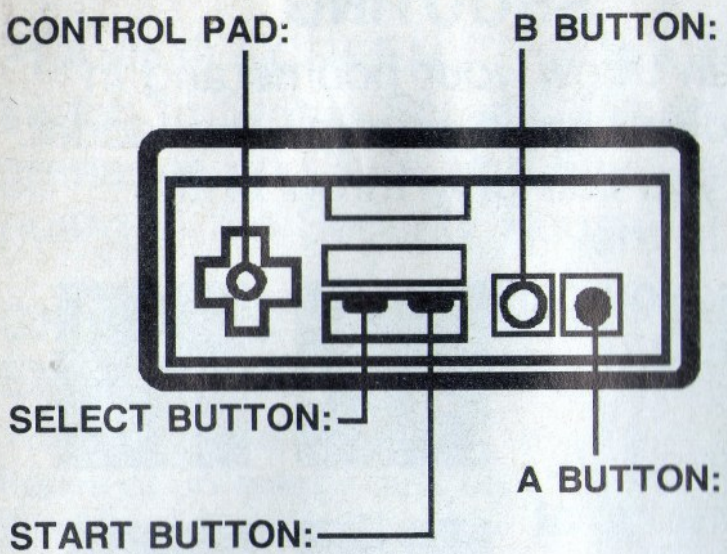


Search high and low for your contact. You have to get that I.D. card!

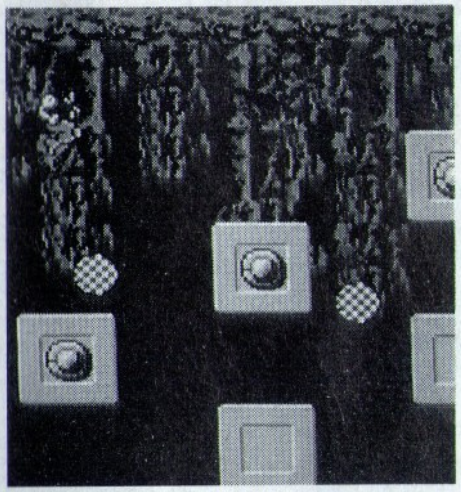


To win the Tape Unit, the guard in the Security Room must be put on ice.

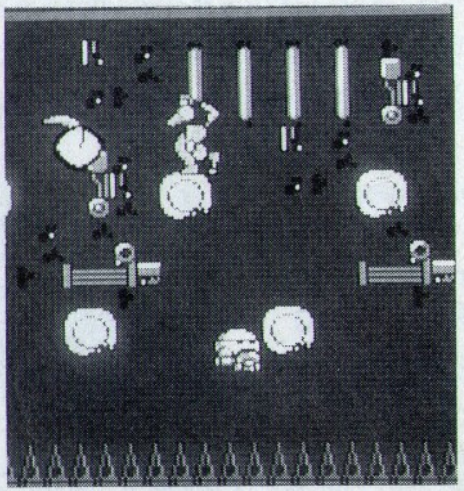
Use of Controller

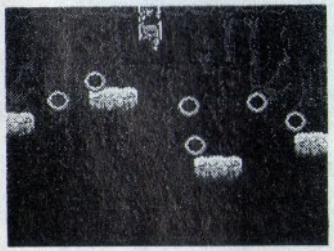


A BUTTON:
To jump, push A. Hold it for longer jumps.



B BUTTON:
Punch B to use your weapon.



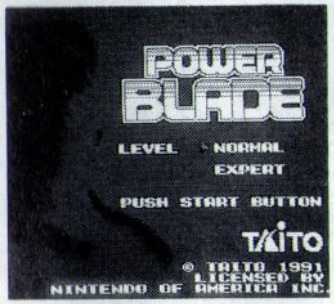


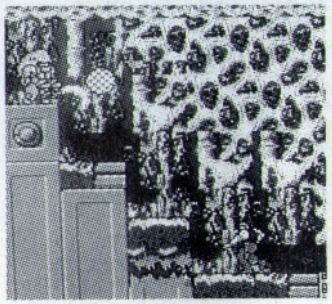
SELECT BUTTON:
Press this to toss grenades or use the energy tank.

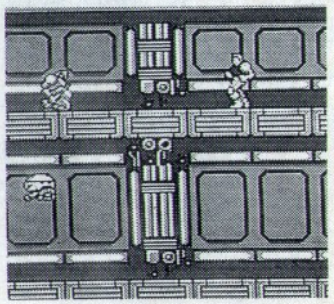
CONTROL PAD:

Use this to choose direction. Also aims your boomerangs. Select between grenades and energy tank on the Status Screen. Use it to choose Normal or Expert Rate of play, too.

START BUTTON:
Begins the game and Pauses. Switches between control screens.





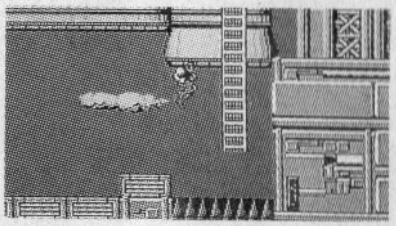


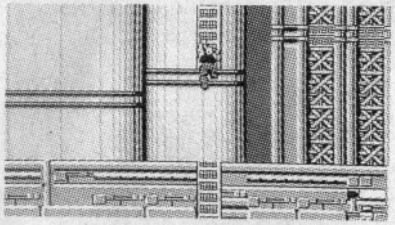
Jumping and Shooting

JUMPING

Jump to get on and off ladders. Hold A down to prolong a jump, and use Control Pad for direction while in air.

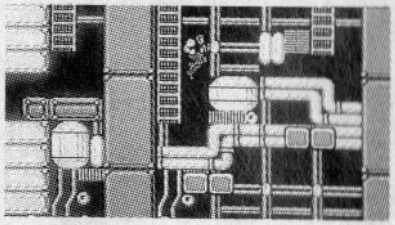
If you need to leap a long distance, hold A down and use the Control Pad at the same time.





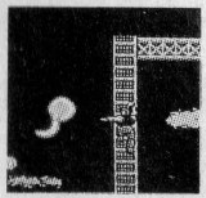
To get on a ladder, push A to jump. When your hand is near it, press the Control Pad straight up.

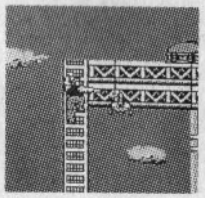
When hopping off a ladder, remember you can't go far. Hit A, and use the Control Pad for direction.



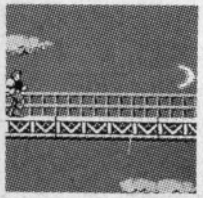
SHOOTING

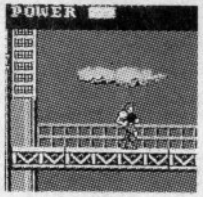
You can throw your boomerang in every direction, except on the ladder. There you can only throw to the sides. In the girders, you can only punch.

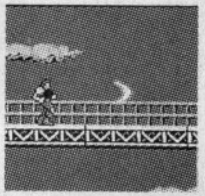




To throw boomerangs at maximum power, your power meter must be fully charged.

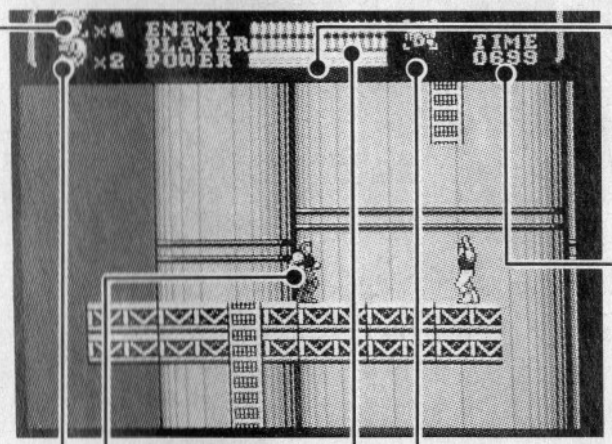






Screen Displays

PLAYING SCREEN: This is always at the top of the display, except when you switch to Status Screen. Playing Screen shows your energy level, how many grenades and lives you have left, how much time left, and the strength of the guard in the Security Room.



GRENADES AND ENERGY TANK

You'll choose either grenades or an energy tank on the Status Screen. The one you've picked will appear in the upper left corner of the Playing Screen. During play that item will pop up somewhere. You get four grenades, and will find one energy tank, per level.

NUMBER OF LIVES LEFT

SECTOR CONTACT

LIFE METER

The Life Meter lets you know how many more hits you can take before losing your current life.

POWER METER

When this meter is full, you have maximum boomerang throwing strength.

TIME LIMIT

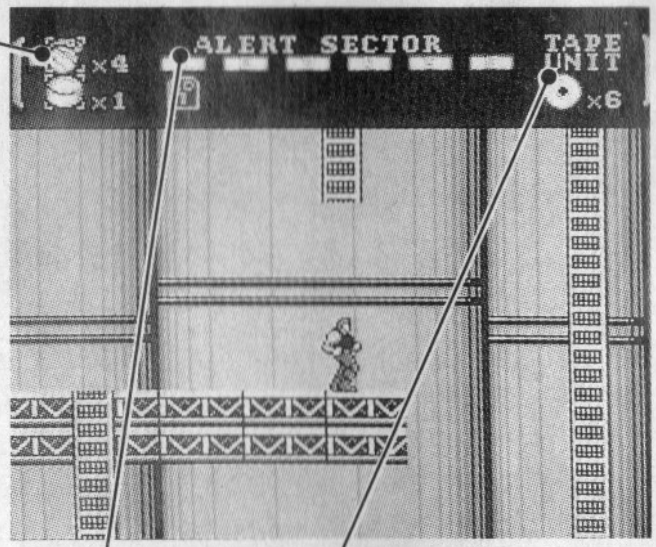
Playing at Normal Rate gives you 999 seconds to complete a Sector; Expert Rate has only 300.

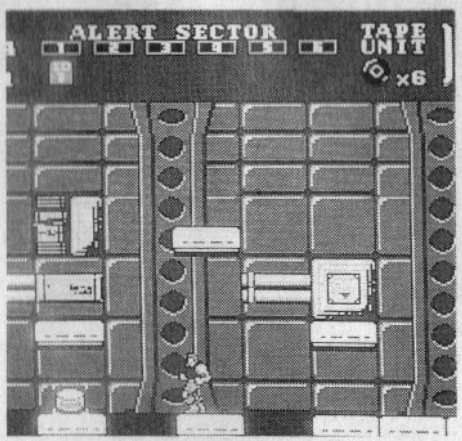
POWER SUIT

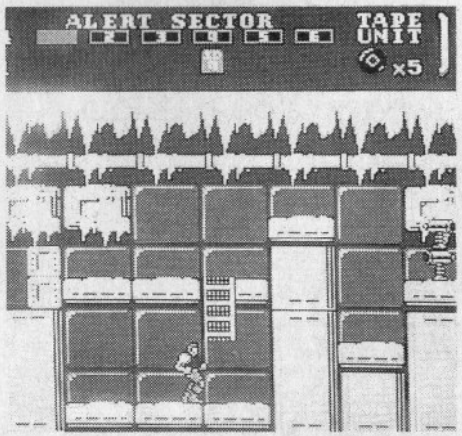
When in the Power Suit, you can take three hits without being damaged. This meter keeps track.

STATUS SCREEN: When you press Start to bring up the Status Screen, the game is paused. While your enemies are cooling their heels, you can switch between having grenades or the energy tank available during play. You can also make a quick check of Sector and Tape Unit status.

CHANGING OPTIONS
Use the Control Pad to select either grenades or the energy tank, then hit Start to return to play. After you've found the item you chose in the Status Screen, press the Select button to use it.







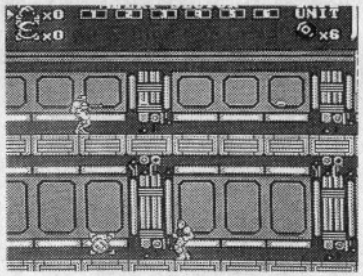
ALERT SECTOR
The Alert Sector gives you a quick rundown of Sector Status. It will show you for which Sectors you have I.D. cards. And you can also see which Sectors you have downloaded.

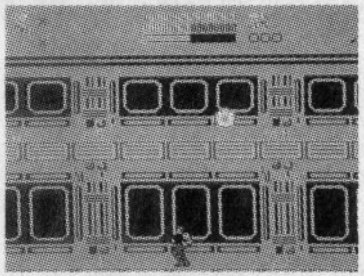
TAPE UNITS
This meter keeps count of how many Tape Units you still have to collect.

Items

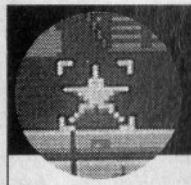
A number of special weapons will pop out of an enemy after he's been shot. These items are very helpful, so try to collect them as soon as you see them — after a short time or once they're off the screen, they're gone. If you are hit while holding a Multi 2 or 3, or a Boomer 2 or 3, its power level will be lowered by one increment.

GRENADE

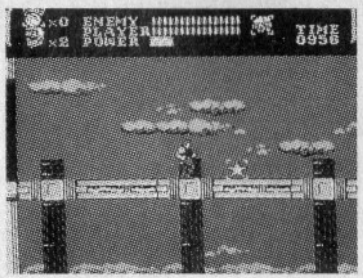


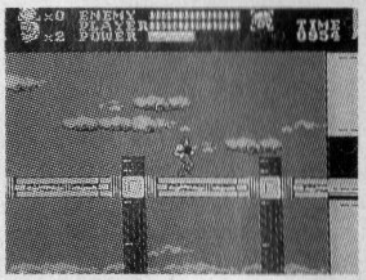


This is a very handy little weapon, though you only have four of them. When you hit the Select button, every enemy on the screen is damaged or destroyed.

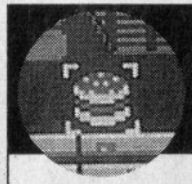


STAR

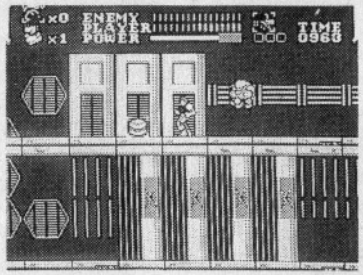


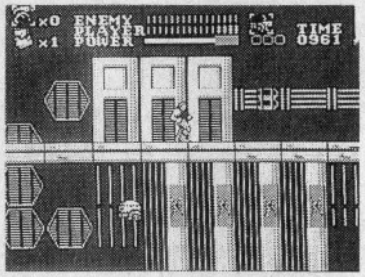


Catch this star, and it will increase your throwing power. You'll be able to throw boomerangs almost twice as far as you could before.

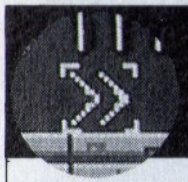


HAMBURGER

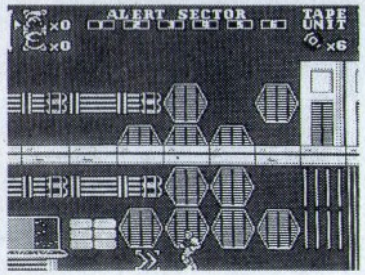


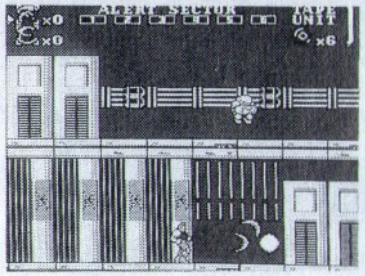


Delicious and nutritious! Not surprisingly, NOVA needs some chow to help him maintain strength. This hamburger will partially recharge the energy meter.

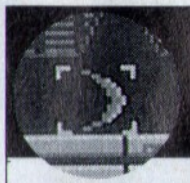


MULTI 2

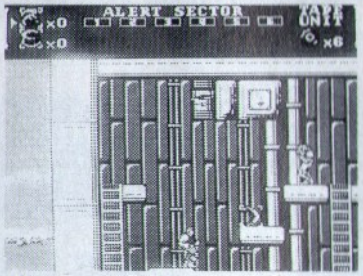


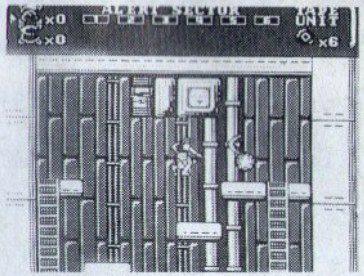


When you see two boomerangs fall out of an enemy, snag'em. From then on you'll be able to have two boomerangs in the air at once — double the firepower.



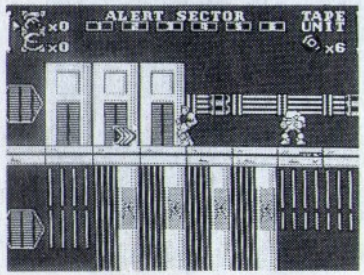
BOOMER 2

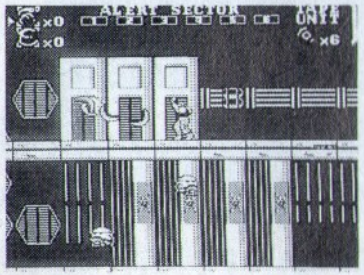




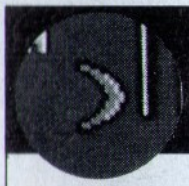
This single, gray-blue boomerang is more powerful than the one you started out with. Now if you get a Multi 2 or 3, this boomerang is doubled or tripled.

MULTI 3

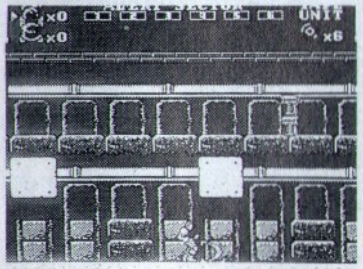


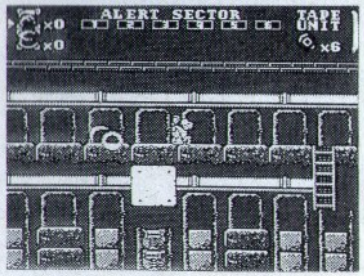


Three boomerangs are better than two. When you pick these up, your throwing abilities are increased to keeping three boomerangs in the air at the same time.



BOOMER 3

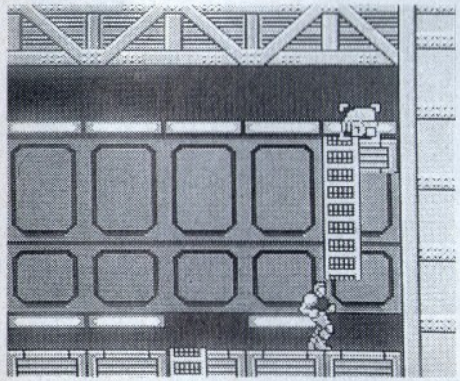




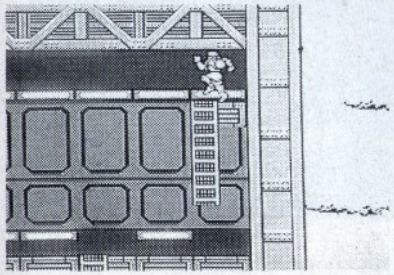
Big Red is the most powerful boomerang you can have, except for the Power Blade. You can double or triple this one too, with Multi 2 and Multi 3.

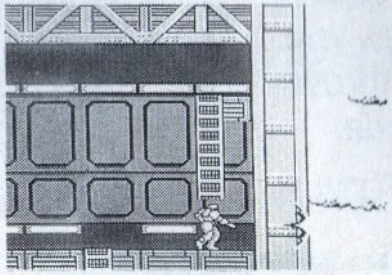
Specialty Items

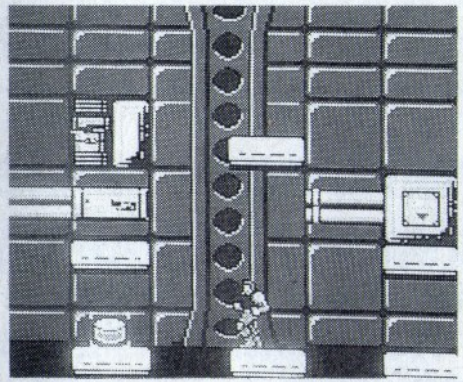
No other weapons like these exist in the world because war has been abolished. NOVA is the one man on New Earth who can wear the Metal Suit and control the Power Blade, and who knows the secret ingredients of the Energy Brew (the skills and knowledge have been in his family for over 100 years). But he only dare use the suit twice per Sector and the Brew once.



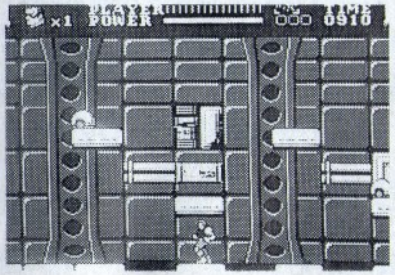
NOVA can only wield the Power Blade when wearing his Metal Suit for protection. He can withstand three deadly hits without loss of strength. The Power Blade slices through walls, but some enemies must still be hit more than once.

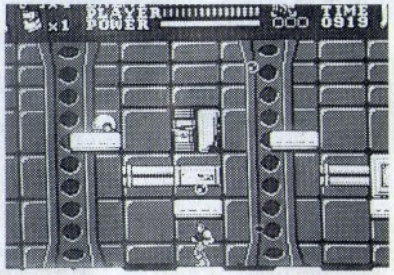






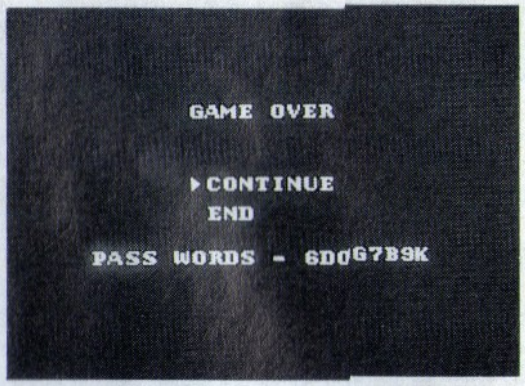
In each Sector there is one Energy Tank (it's full of a special amino-protein enzyme fluid). Find it, and your power levels will be restored to full, no matter how low it was. Unfortunately, your energy will start dropping again when you're hit.

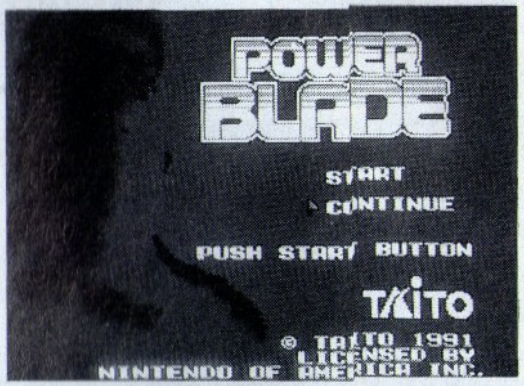


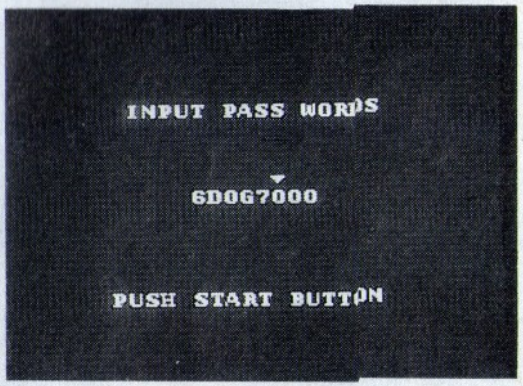


Continue and Password

To stop playing, but start at the same place later, save the Password that appears after your last life. To continue right away, select Continue, press Start, and you're back at the beginning. If you lose your 1st or 2nd life after meeting the Agent, you start again at the Agent.







NORMAL OR EXPERT RATE

You can choose to play on one of two skill levels. Use the Control Pad to select either Normal Rate or Expert Rate, depending on how your reflexes are feeling!

NORMAL RATE

When you play at the Normal Rate, you have 999 seconds to complete each Sector. At this level, when an enemy shoots you, you won't be thrown back (over edges, down ladders) by the blow.

EXPERT RATE

When playing at the Expert Rate, you only have 300 seconds to battle your way through each Sector. And beware of long drops — when an enemy hits you, you'll be thrown back by the force.

CONSEILS D'UTILISATION

- Assurez-vous toujours que votre appareil est hors tension lorsque vous introduisez ou que vous retirez la cartouche.

- Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être soumis à des températures extrêmes et doit être rangé dans un endroit tempéré. Evitez de le cogner. Ne le démontez pas.

- Ne touchez pas aux bornes du connecteur et ne les exposez pas à l'humidité, ce qui risquerait d'endommager les circuits. N'introduisez jamais votre doigt ou un objet métallique dans le connecteur.

- L'utilisation de solvants, benzène, alcool ou autre produit similaire de nettoyage peut endommager le cartouche.

TAITO™ et POWER BLADE™
sont des marques déposées de Taito Corp. ©Taito 1991

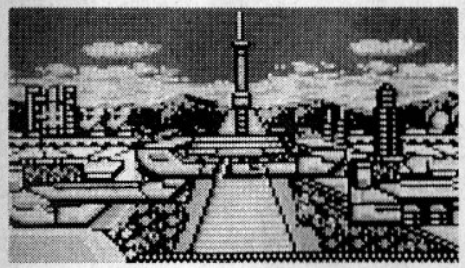
MERCI

d'avoir choisi **POWER BLADE** ™ de Taito™.
Avant d'entreprendre votre mission, lisez soigneusement ce manuel et gardez-le auprès de vous pour vous y reporter ultérieurement.

TABLE DES MATIERES

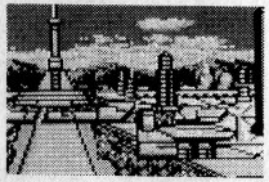
LE SCENARIO 17
OBJECTIFS 18
UTILISATION DES COMMANDES 19
SAUTER ET TIRER 20
AFFICHAGES D'ECRAN 21
ARTICLES 23
ARTICLES SPECIAUX 25
CONTINUATION ET MOT DE PASSE 26
GARANTIE 39

Le Scénario



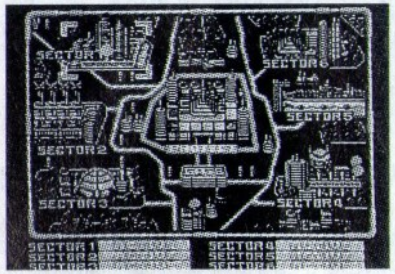
En l'an 2191, le Nouveau Monde est un vrai paradis grâce à l'Ordinateur Pilote qui gère aisément aussi bien les tâches courantes que les tâches complexes. Soudain, alors que NOVA, l'Officier en Chef de la Sécurité de l'Ordinateur Pilote, est chez lui en train de regarder un match à la télé — "PASSE! Fais-moi une passe" — POP! L'écran TV ne projette plus rien, les lumières baissent, et le ventilateur commence à souffler de l'air chaud. Puis la liaison Alerte Rouge de sa montre commence à scintiller. "Diable —". NOVA prend le message. C'est son patron qui lui ordonne d'entreprendre une mission solitaire et dangereuse, et de rendre compte sans tarder. "Je voudrais bien savoir à quoi tout cela rime.." murmure-t'il en partant vers son destin.

NOVA apprend que l'Ordinateur Pilote a été piraté par des terroristes étrangers. Son patron lui explique sa mission : lui seul, NOVA, maître de la légendaire Power Blade, a une chance de battre le "cerveau" de l'Ordinateur et de restaurer la Maîtrise du Système. L'Ordinateur Pilote dispose de six Bases de Données situées dans des Secteurs différents. NOVA devra pénêtrer dans chaque Secteur et se mettre en rapport avec l'Agent local pour obtenir une Carte d'Identité. Celle-ci lui donnera accès à la Salle de Sécurité à l'extérieur de la Base de Données. Il devra combattre la garde à l'intérieur, puis récupérer l'Unité de Bande Magnétique. Après avoir recueilli les six Unités de Bande Magnétique, NOVA devra pénétrer dans le Centre de Contrôle de l'Ordinateur Pilote et combattre des gardes extrêmement dangereux. Puis, il devra reprendre le contrôle de l'Ordinateur.

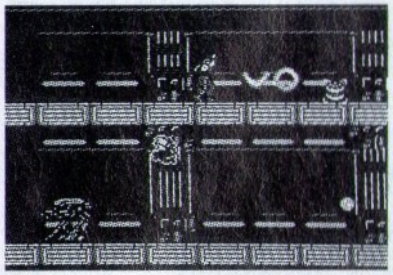


Objectifs

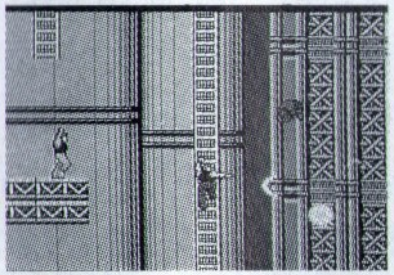
Pour commencer, choisissez n'importe lequel des six Secteurs dans l'ordre désiré. Dans ce Secteur, vous serez seul contre une armée d'ennemis mécanisés. Chacun lutte à sa manière, mais tous sont également meurtriers. Aussi, ne laissez pas passer les Power-Ups (Générateurs d'Energie) — vous en aurez besoin. D'une façon ou d'une autre, vous devez vaincre tous ces soldats de plomb et trouver l'Agent affecté à ce Secteur. Lui seul peut vous donner la Carte d'Identité au code spécifique qui vous permettra de pénétrer dans la Base de Données. Ensuite vous devrez trouver la Base de Données et pénétrer dans la Salle de Sécurité. Un garde extrêmement puissant vous y attend et il vous faudra le battre pour obtenir l'Unité de Bande Magnétique. Pour pénétrer dans le Centre de Contrôle, vous devrez disposer de l'ensemble des six Unités de Bande Magnétique.



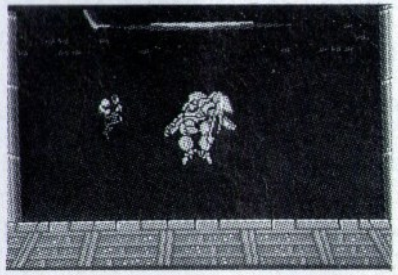
Vous pouvez choisir les Secteurs dans n'importe quel ordre, mais vous devez les explorer tous les six.



Afin de conserver vos forces, accumulez les Générateurs d'Energie, et détruisez les ennemis pour protéger vos arrières.

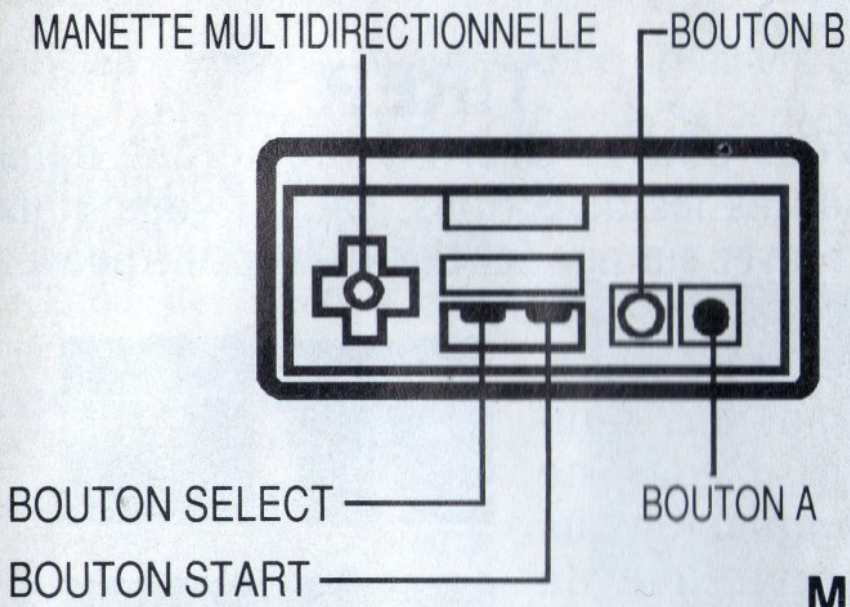


Recherchez votre contact tout partout. Vous devez absolument obtenir cette Carte d'Identité!



Pour vous emparer de l'Unité de Bande, le garde de la Salle de Sécurité doit être neutralisé.

Utilisation des Commandes

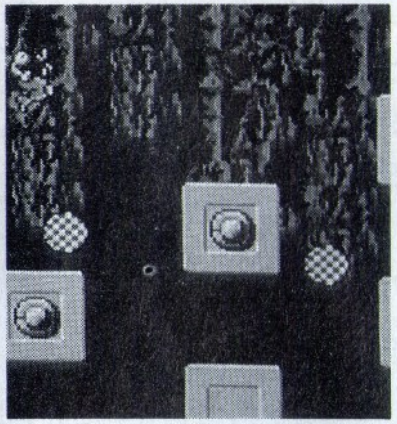


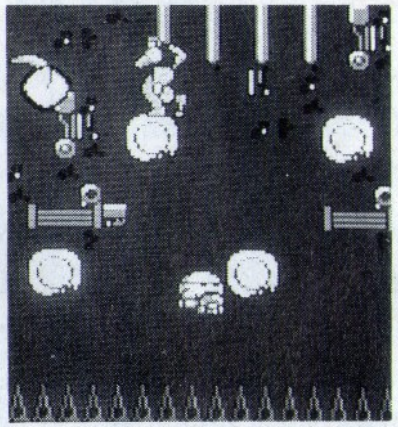
BOUTON A:

Tapez A pour sauter. Maintenez ce bouton enfoncé pour des sauts plus longs.

BOUTON B:

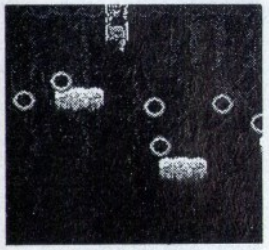
Frappez sur B pour utiliser votre arme.





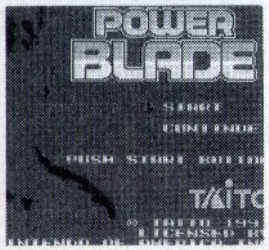
MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE:

Vous permet de choisir une direction et, également, de viser au boomerang. Sert à sélectionner des grenades ou le réservoir d'énergie sur les écrans de situation. Vous permet également de choisir entre les niveaux Normal ou Expert.



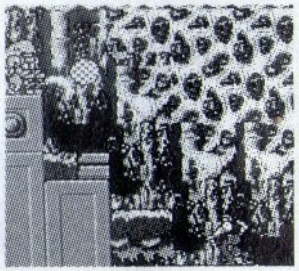
BOUTON SELECT:

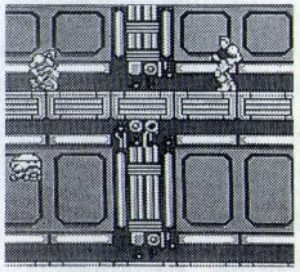
Appuyez dessus pour lancer des grenades ou utiliser le réservoir d'énergie.



BOUTON START:

Pour débuter les parties et pour les pauses. Sert à passer d'un écran de contrôle à un autre.



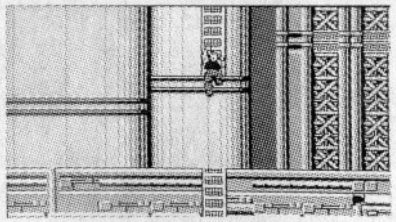


Sauter et Tirer

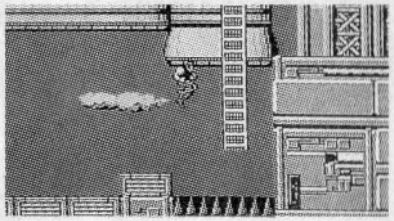
SAUTER

Sautez pour aller sur une échelle et pour la quitter. Continuez à appuyer sur le Bouton A pour prolonger un saut, et servez-vous de la Manette Multidirectionnelle pour commander votre direction tandis que vous êtes en l'air.

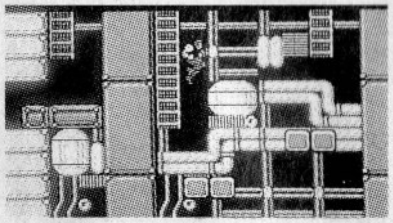
Si vous devez sauter sur une grande distance, maintenez votre appui sur le Bouton A et servez-vous en même temps de la Manette Multidirectionnelle.



Quand vous sautez d'une échelle, souvenez-vous que vous ne pouvez pas aller très loin. Tapez sur le Bouton A et servez-vous de la Manette Multidirectionnelle pour vous diriger.

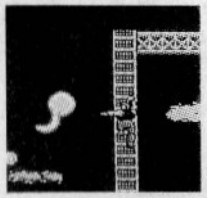


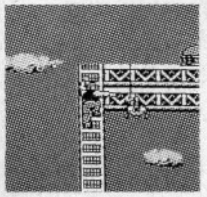
Pour aller sur une échelle, appuyez sur le Bouton A pour sauter. Quand votre main en est proche, appuyez sur le haut de la Manette Multidirectionnelle.

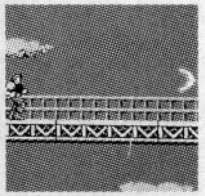


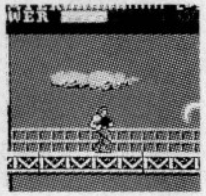
TIRER

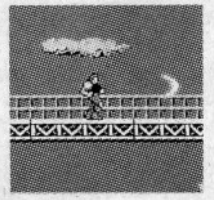
Vous pouvez tirer au boomerang dans toutes les directions, sauf si vous vous trouvez sur une échelle. Là, vous ne pouvez le lancer que latéralement. Dans les poutres, vous ne pouvez vous servir que de vos poings.











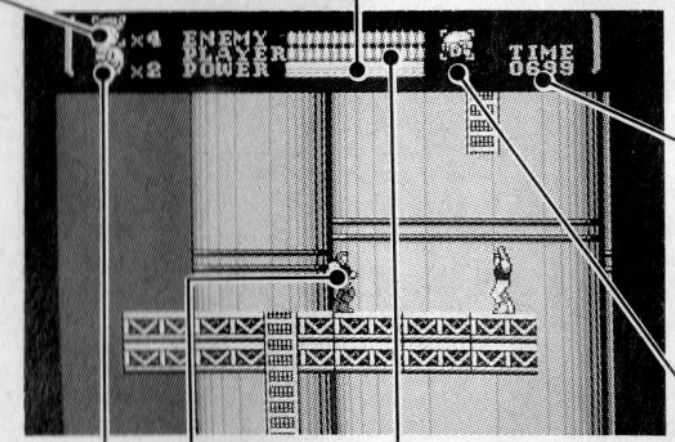
Pour lancer les boomerangs avec le maximum de force, votre indicateur d'énergie doit être complètement chargé.

Affichages d'Ecran

ECRAN DE JEU : Toujours en haut de votre affichage, sauf quand vous passez sur l'Ecran Situation. L' Ecran de Jeu vous indique votre niveau d'énergie, le nombre de grenades et de vies dont vous disposez, le temps qu'il vous reste, et la force du garde dans la Salle de Sécurité.

GRENADES ET RESERVOIR D'ENERGIE

L'Ecran de Situation vous permet de choisir entre des grenades et un réservoir d'énergie. L'article choisi apparaîtra dans le coin supérieur gauche de l'Ecran de Jeu. En cours de jeu, il surgira quelque part à l'écran. Vous avez droit à quatre grenades et à un réservoir d'énergie par niveau.



COMPTEUR DE PUISSANCE

Quand ce compteur est plein, vous disposez des forces maximales pour lancer le boomerang.

LIMITE DE TEMPS

En jouant au Niveau Normal, vous disposez de 999 secondes pour terminer un Secteur; le Niveau Expert ne vous laisse que 300 secondes.

NOMBRE DE VIES RESTANTES

CONTACT DE SECTEUR

COMPTEUR DE VIE

Ce Compteur de Vie vous fait savoir combien de coups vous pouvez encaisser avant de perdre votre vie actuelle.

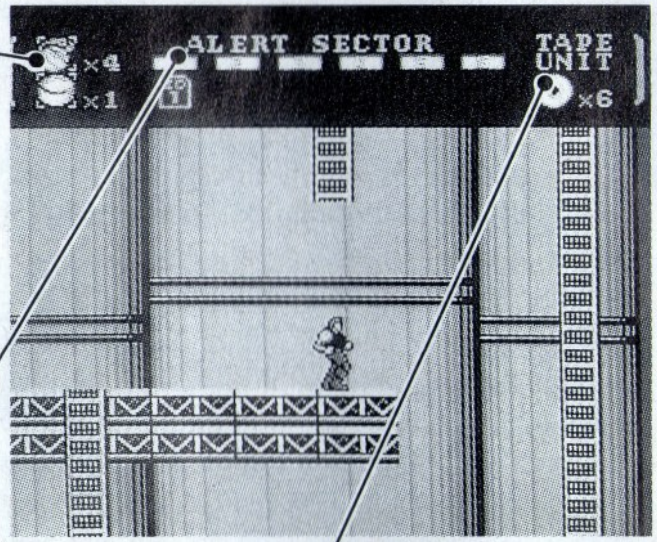
HABIT DE PUISSANCE

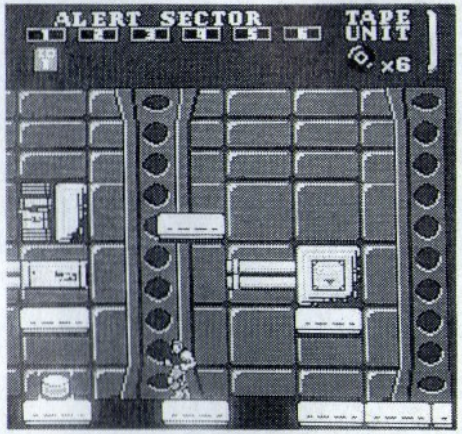
Quand vous avez endossé l'Habit de Puissance, vous pouvez encaisser trois coups sans être endommagé. Ce compteur est cumulatif.

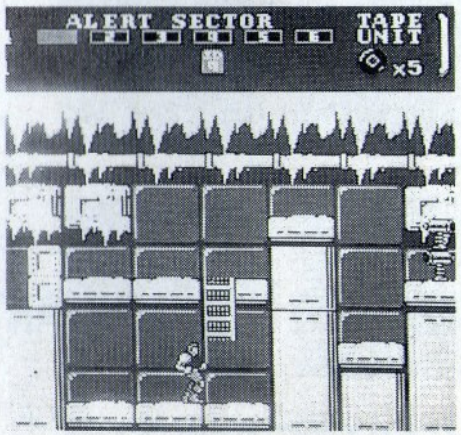
ECRAN DE SITUATION : Quand vous appuyez sur le Bouton Start pour afficher l'Ecran de Situation, le jeu fait une pause. Tandis que vos ennemis "poireautent", vous pouvez choisir de disposer de grenades ou du réservoir d'énergie au cours du jeu. Vous pouvez également faire une vérification rapide de la situation des Secteurs et des Unités de Bande Magnétique.

CHANGEMENT D'OPTION

Servez-vous de la Manette Multidirectionnelle pour sélectionner les grenades ou le réservoir d'énergie, puis frappez le Bouton Start pour revenir au jeu. Après avoir trouvé l'article choisi sur l'Ecran de Situation, appuyez sur le Bouton Select pour l'utiliser.







SECTEUR EN ALERTE (ALERT SECTOR)

Le Secteur en Alerte vous donne un bref compte rendu de l'état des Secteurs. Il vous montre les secteurs pour lesquels vous disposez de cartes d'identité. De plus, vous pouvez également voir les Secteurs que vous avez déchargés.

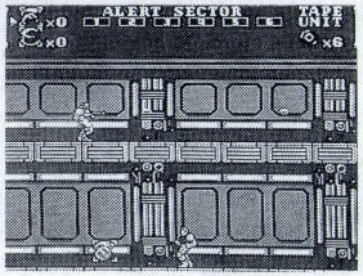
UNITES DE BANDE (TAPE UNITS)

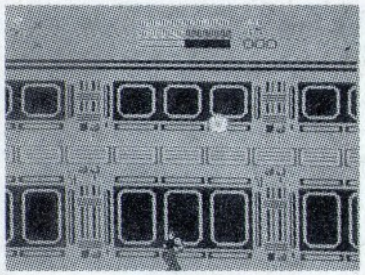
Ce compteur conserve le nombre d'unités de bande magnétique que vous devez encore recueillir.

Articles

A la mort d'un ennemi, différentes armes spéciales surgiront de sa dépouille. Ces objets sont très utiles, aussi essayez de vous en emparer dès que vous les verrez – en un court laps de temps car, une fois qu'ils ont quitté l'écran, ils sont partis à jamais. Si vous êtes touché quand vous tenez un Multi 2 ou 3, ou un Boomer 2 ou 3, son niveau de puissance sera diminué d'un incrément.

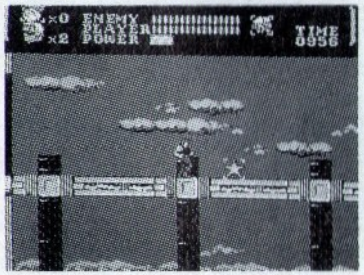
GRENADE

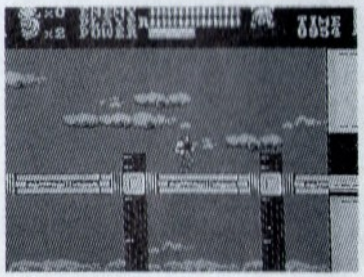




C'est une arme bien pratique, même si vous n'en avez jamais plus que quatre. Quand vous tapez sur le Bouton Select, chaque ennemi à l'écran est endommagé ou détruit.

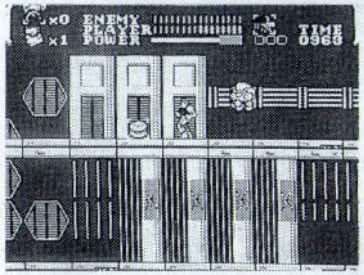
ETOILE

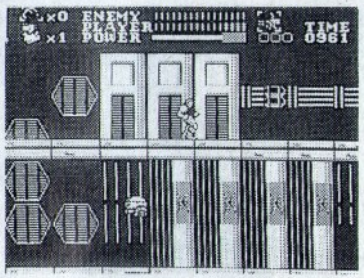




Attrapez cette étoile, et elle augmentera votre puissance de lancer. Vous serez capable de lancer des boomerangs presque deux fois plus loin qu'auparavant.

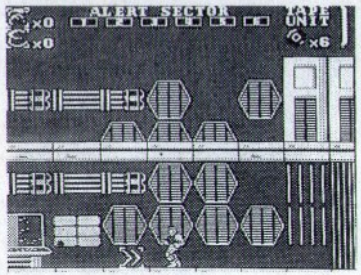
HAMBURGER

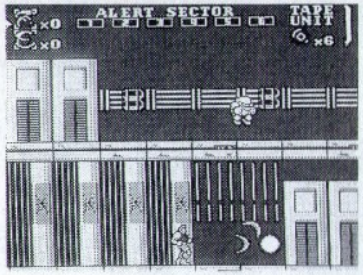




Délicieux et nutritif! Ne soyez donc pas surpris de voir NOVA en manger pour maintenir ses forces. Cet hamburger rechargera partiellement le compteur d'énergie.

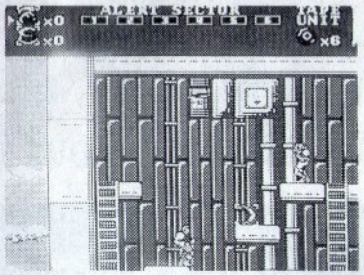
MULTI 2

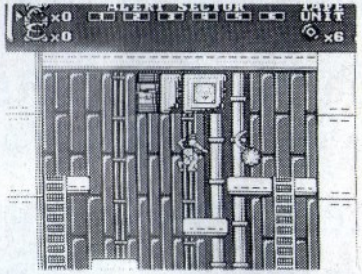




Quand vous voyez deux boomerangs tomber d'un ennemi, prenez-les sans hésiter. Dès lors, vous pourrez tirer avec deux boomerangs à la fois, multipliant ainsi votre force de frappe par deux.

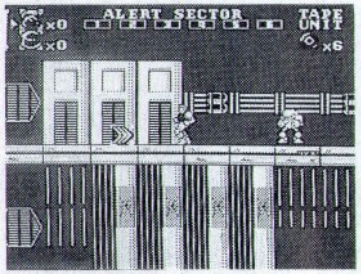
BOOMER 2

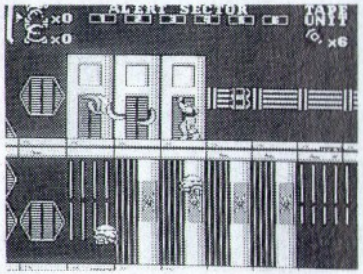




Ce simple boomerang gris-bleu est plus puissant que celui avec lequel vous avez commencé. Et si vous faites un Multi 2 ou 3, ce boomerang est doublé ou triplé.

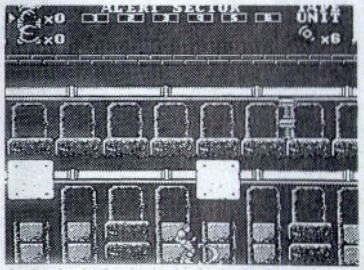
MULTI 3

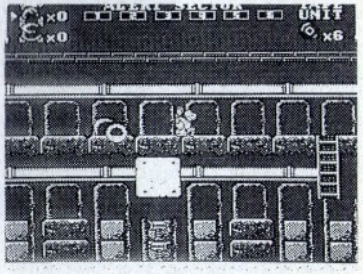




Trois boomerangs valent mieux que deux. Quand vous ramassez ces armes, vos possibilités de tir sont améliorées, car vous pouvez désormais avoir trois boomerangs en l'air en même temps.

BOOMER 3



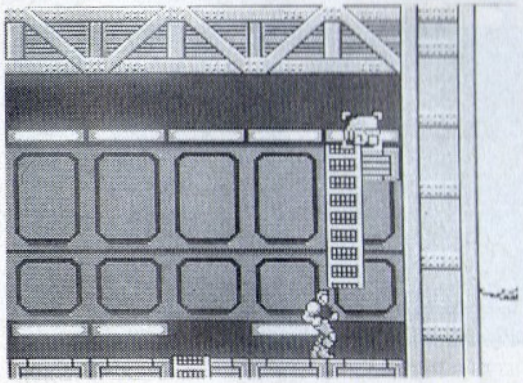


Big Red (Gros Rouge) est le plus puissant boomerang dont vous pouvez disposer, à l'exception de Power Blade. Vous pouvez également doubler ou tripler celui-ci avec Multi 2 et Multi 3.

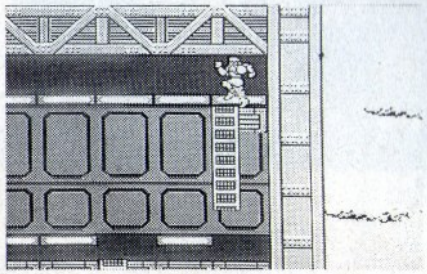
Articles Spéciaux

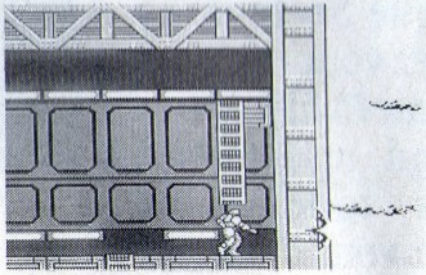
Il n'existe aucune arme semblable au monde, car la guerre a été abolie. NOVA est le seul homme du Nouveau Monde à pouvoir porter l'Habit de Métal (Metal Suit) et manier Power Blade, et le seul à connaître les ingrédients secrets du Breuvage d'Energie (ces talents et ce savoir ont été conservés par sa famille depuis plus de 100 ans). Mais il n'ose utiliser l'Habit que deux fois par Secteur, et le Breuvage une fois seulement.

HABIT DE METAL

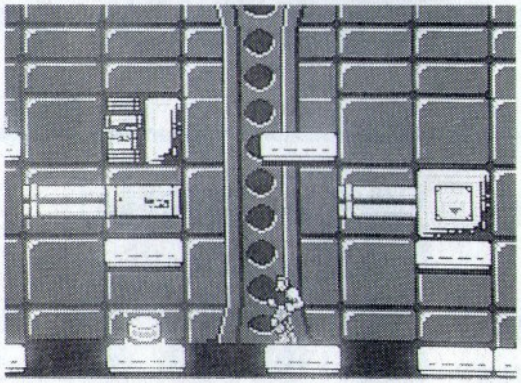


NOVA ne peut manier Power Blade que lorsqu'il est protégé par l'Habit de Métal. Il est capable de supporter trois coups mortels sans perdre de forces. Power Blade transperce les murs, mais certains ennemis doivent être frappés plusieurs fois.

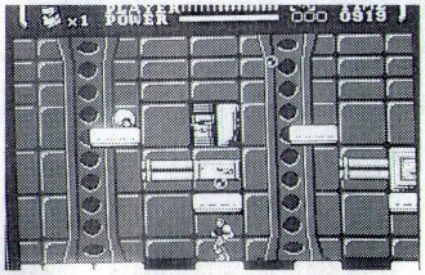


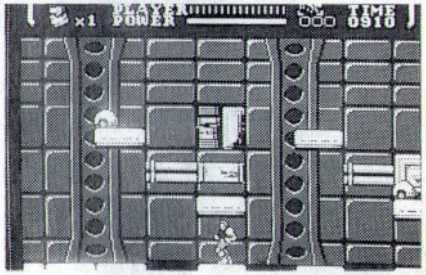


RESERVOIR D'ENERGIE



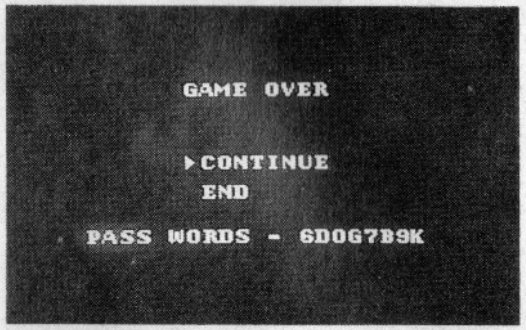
Chaque Secteur renferme un Réservoir d'Energie (rempli d'un fluide à base d'enzymes spéciales d'amino-protéine). Trouvez-le, et vos niveaux de puissance seront rétablis au maximum, même s'ils étaient très bas. Malheureusement, ils recommenceront à baisser dès que vous serez atteint.

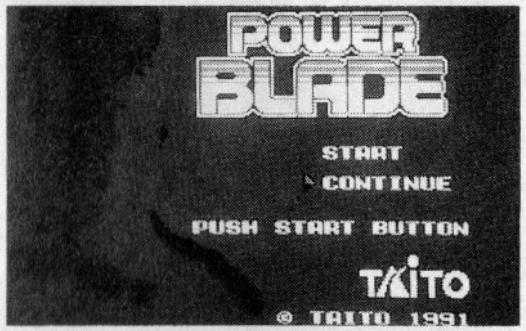


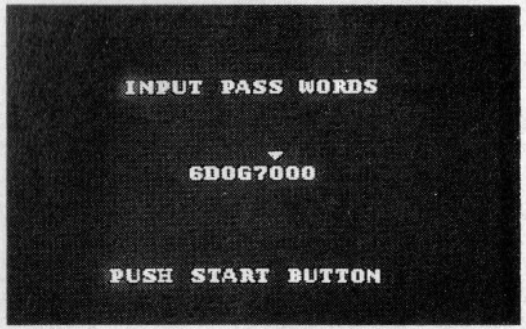


Continuation et Mot de Passe

Pour arrêter de jouer, mais repartir du même endroit plus tard, sauvegardez le Mot de Passe qui apparaîtra après votre dernière vie. Pour reprendre la partie sans vous arrêter, choisissez Continue (Continuation), appuyez sur le Bouton Start, et vous êtes revenu au début. Si vous perdez votre 1ère ou 2ème vie après avoir rencontré l'Agent, vous redémarrez à partir de l'Agent.







NIVEAU NORMAL OU EXPERT

Vous pouvez choisir entre deux niveaux de jeu. Servez-vous de la Manette Multi-directionnelle pour sélectionner le Niveau Normal ou le Niveau Expert, en fonction de la rapidité de vos réflexes!

NIVEAU NORMAL

Quand vous jouez au Niveau Normal, vous disposez de 999 secondes pour terminer chaque Secteur. A ce niveau, quand un ennemi vous tire dessus, le coup ne vous fera pas tomber (d'un bord ou d'une échelle).

NIVEAU EXPERT

En jouant au Niveau Expert, vous ne disposez plus que de 300 secondes pour vous frayer un passage à travers chaque Secteur. Et méfiez-vous des chutes interminables — quand un ennemi vous touche, sa force vous rejettera en arrière.

WAARSCHUWING

DUTCH

- Zorg ervoor dat je NES altijd uit staat als je er een cassette in doet of uit haalt.

- Deze spelcassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge en te lage temperaturen, bewaar hem bij kamertemperatuur en probeer hem vooral niet uit elkaar te halen.

- Kom niet aan de electrische contacten en houd de cassette uit de buurt van water en vuil, anders ontstaan er storingen.

- Probeer niet de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vouchtige stoffen.

TAITO™ et Power Blade™
zijn handelsmerken van de Taito Corp. ©1991

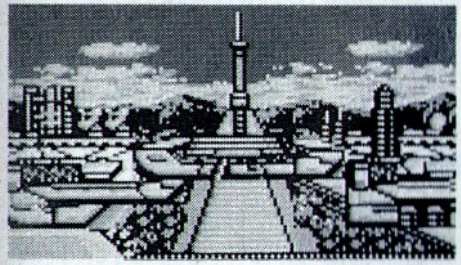
HARTELIJK DANK

voor het kopen van **POWER BLADE**™ van TAITO™.
Lees voordat je met je missie begint deze handleiding goed door, zodat je precies weet hoe je dit spel moet spelen. Houd hem ook steeds bij de hand om er dingen in op te zoeken.

INHOUD

HET VERHAAL 29
DOELEN 30
HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER 31
SPRINGEN EN SCHIETEN 32
WAT HET SCHERM LAAT ZIEN 33
VOORWERPEN 35
SPECIALE VOORWERPEN 37
CONTINUE EN PASWOORD 38
GARANTIE 39

Het Verhaal

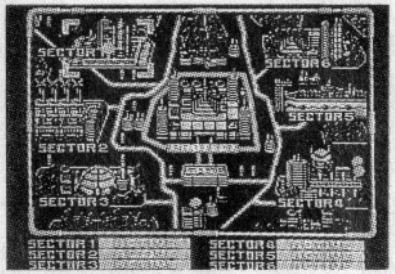


Dankzij de Master-Computer is de Nieuwe Aarde in het jaar 2191 bijna een paradijs. Deze computer neemt namelijk met gemak alle zaken die het leven veraangenamen voor zijn rekening, evenals de meer ingewikkelde taken. Maar vandaag, terwijl NOVA, het hoofd van de Veiligheidsdienst, thuis naar een voetbalwedstrijd zit te kijken en roept "AFGEVEN. Geef af jij stuk ....", hoort hij "PLOP"! De TV begeeft het, de lichten gaan zwakker branden en de ventilator begint hete lucht te blazen. Meteen daarna gaat het Rode Noodsignaal van de communicatieverbinding in zijn horloge knipperen. "Wel allemachtig...". NOVA drukt de verbindingstoets in. Het is zijn chef, die hem opdracht geeft zich als vrijwilliger op te geven voor een gevaarlijke éénmansmissie en zich onmiddellijk te melden. "Nou, ik kan wel raden waar dit allemaal over gaat" sputtert hij, terwijl hij naar buiten loopt.

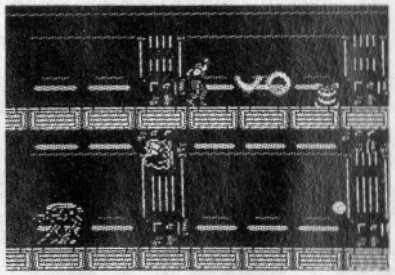
NOVA krijgt te horen dat de Master-Computer buiten werking is gesteld door buitenaardse terroristen. Zijn baas legt hem zijn missie uit. Alleen NOVA, de meester van de legendarische Power-Boemerang, heeft een kans om het brein van de computer te redden en het besturingssysteem weer in werking te stellen. De Master-Computer heeft zes gegevensbanken die in verschillende sectoren zijn gesitueerd. NOVA moet elk van deze sectoren binnendringen en contact opnemen met de plaatselijke Agent om een identiteitskaart te krijgen. Hiermee kan hij de beveiligde ruimte buiten de gegevensbank binnenkomen. Hij moet dan wel eerst de bewaker die daarbinnen zit verslaan en de gegevensbanden zien te bemachtigen. Nadat hij alle zes de banden heeft verzameld, moet NOVA het Controlecentrum van de Master-Computer binnengaan en het tegen de gevaarlijkste bewakers opnemen. Daarna moet hij de computer opstarten.

Doelen

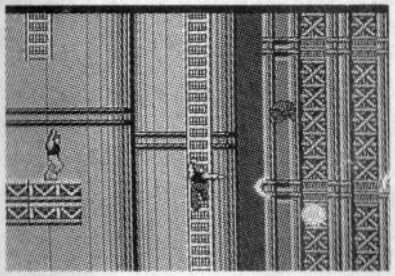
Om te beginnen kies je één van de zes sectoren, het maakt niet uit in welke volgorde. In die sector zul je in je eentje tegen een leger gemechaniseerde vijanden moeten vechten. Elke tegenstander heeft zijn eigen strijdmethode en stuk voor stuk zijn ze dodelijk. Dus kijk goed uit naar "Power-Ups", want die zul je nodig hebben. Op de een of andere manier moet je je langs al deze tinnen soldaatjes zien te werken en de voor die sector aangewezen Agent zien te vinden. Alleen hij kan je de identiteitskaart met de speciale code geven waarmee je in de gegevensbank kunt komen. Daarna moet je de gegevensbank nog zien te vinden en de beveiligde ruimte binnengaan. Daar staat een zeer sterke bewaker je op te wachten en tenzij je deze weet te verslaan zul je nooit de gegevensband te pakken kunnen krijgen. Om het hoofd-controlecentrum binnen te kunnen komen moet je alle zes de gegevensbanden te pakken zien te krijgen.



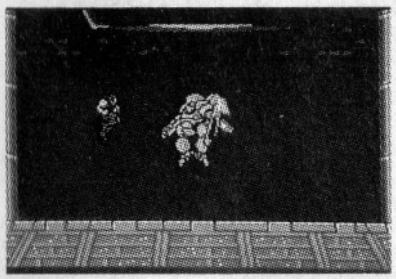
Je kunt de sectoren in willekeurige volgorde kiezen, maar je moet ze alle zes doorkomen.



Om op krachten te blijven, moet je "Power-Ups" verzamelen en je vijanden vernietigen om niet later in je rug te worden aangevallen.

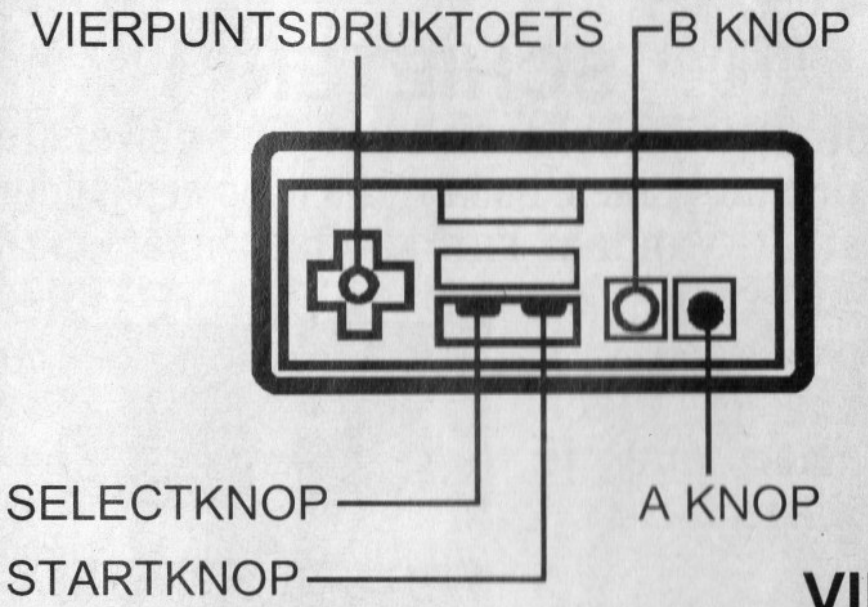


Zoek boven en beneden naar je contactman. Je heb die identiteitskaart echt nodig.



Om de gegevensband te kunnen bemachtigen, moet je de bewaker van de beveiligde ruimte uitschakelen.

Het Gebruik van de Controller

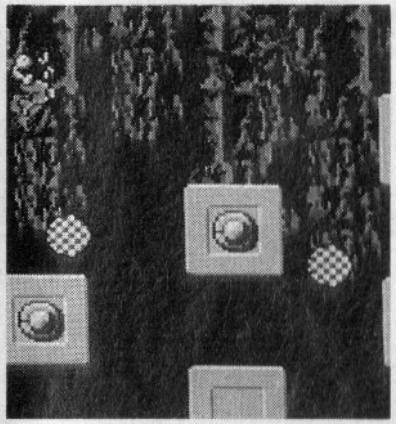


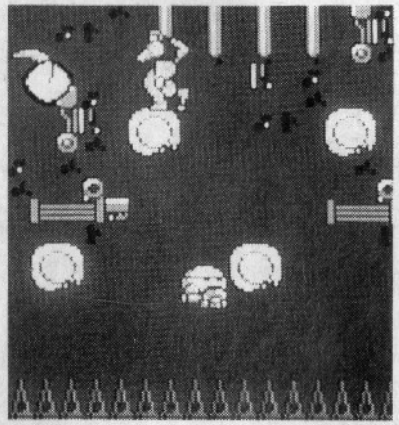
A KNOP:

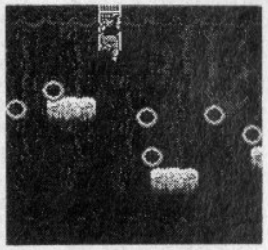
Druk op A om te springen. Houd deze ingedrukt voor grotere sprongen.

B KNOP:

Druk op B om je wapen te gebruiken.

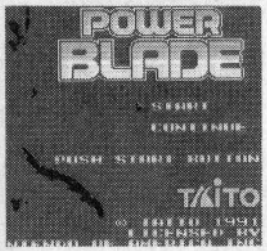






SELECTKNOP:

Druk hierop om granaten te gooien of om de energietank te gebruiken.

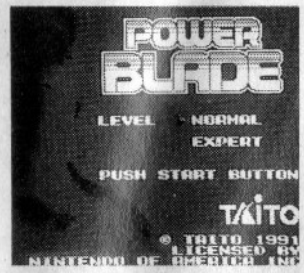


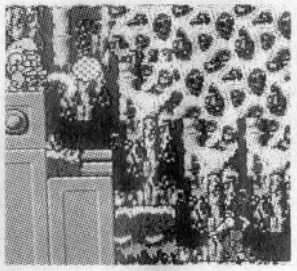
STARTKNOP:

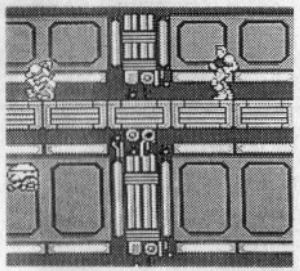
Om het spel te starten en te pauzeren. Schakelt heen en weer tussen de controleschermen.

VIERPUNTSDRUKTOETS:

Gebruik deze om je richting te bepalen. Je kunt er ook je boemerangs mee richten. Kies tussen granaten en de energietank op het statusscherm. Je kunt er ook de moeilijkheidsgraad mee bepalen: "Normal" (normaal) of "Expert" niveau.





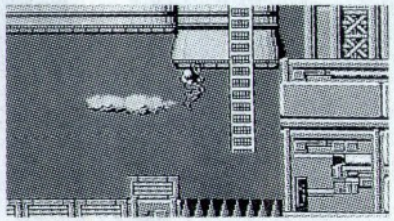


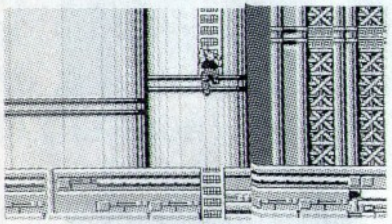
Springen en Schieten

SPRINGEN

Spring om op of van ladders te komen. Blijf de A knop ingedrukt houden voor een grotere sprong en gebruik terwijl je door de lucht vliegt de Vierpuntsdruktoets voor het bepalen van je richting.

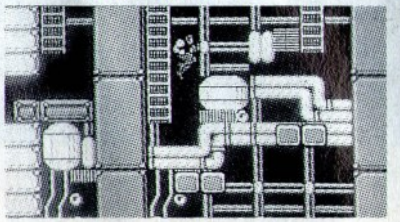
Als je over grote afstanden moet springen, houd dan de A knop ingedrukt en gebruik de Vierpuntsdruktoets voor het bepalen van je richting.





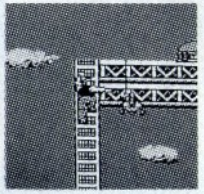
Om op een ladder te komen druk je op de A knop om te springen. Als je hand er dicht bij in de buurt is, druk je op de bovenkant van de Vierpuntsdruktoets.

Als je van de ladder springt, bedenk dan dat je niet ver komt. Druk op de A knop en gebruik de Vierpuntsdruktoets om sturen.

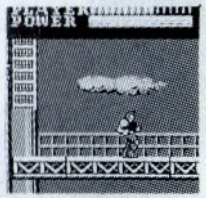


SCHIETEN

Je kunt je boemerang in elke gewenste richting gooien, behalve als je op een ladder staat. Vandaar kun je alleen naar opzij gooien. Op de dwarsbalken kun je alleen maar met je vuisten slaan.



Om de boemerangs met maximale kracht te kunnen gooien, moet je krachtmeter volledig zijn opgeladen.

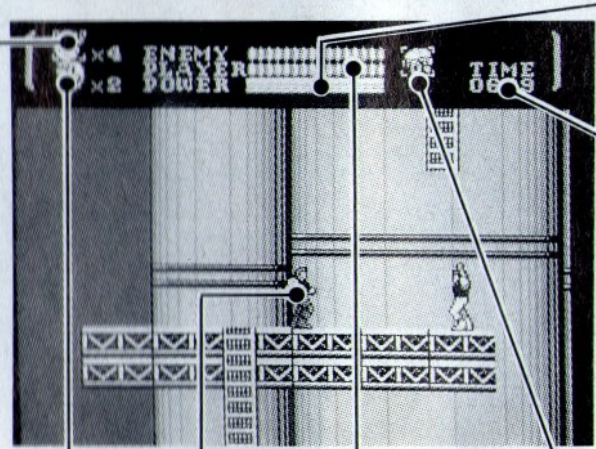


Wat Het Scherm Laat Zien

SPELSCHERM: Dit bevindt zich altijd aan de bovenkant van het beeld, behalve als je omschakelt naar het statusscherm. Het Spelscherm laat zien hoe het met je energieniveau is gesteld, hoeveel granaten en levens je nog over hebt, hoeveel tijd er nog resteert en hoe sterk de bewaker in de beveiligde ruimte is.

GRANATEN EN ENERGIETANK

Op het statusscherm moet je kiezen tussen granaten en de energietank. Je keuze verschijnt in de linker bovenhoek op het Spelscherm. Tijdens het spel zal dat voorwerp plotseling ergens opduiken. Je krijgt vier granaten en voor ieder level een energietank.



KRACHTMETER

Als deze meter vol is, kun je met maximale kracht boemerangs gooien.

TIJDSLIMIET

Als je op het "Normal" niveau speelt, heb je 999 seconden om een Sector door te spelen. Op "Expert" niveau zijn daarvoor maar 300 seconden beschikbaar.

KRACHTPAK

Als je het Krachtpak aan hebt, kun je drie keer geraakt worden zonder daarvan schade te ondervinden. Deze meter houdt de stand bij.

AANTAL RESTERENDE LEVENS

SECTOR-CONTACT

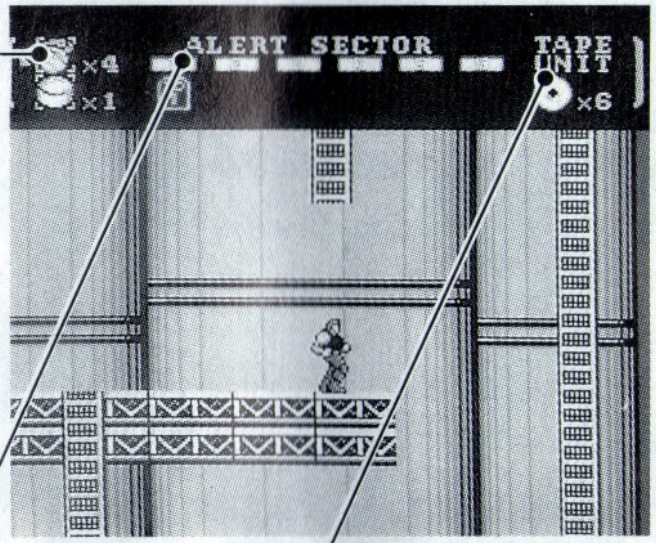
LEVENSMETER

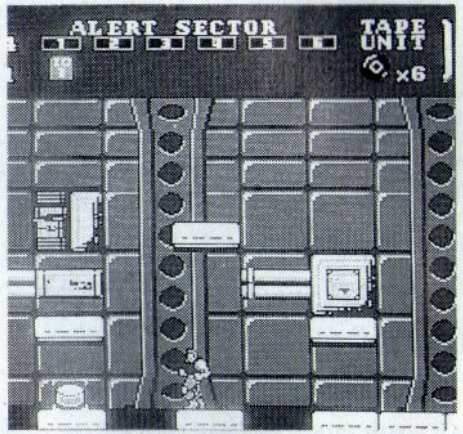
De Levensmeter toont hoeveel keer je nog geraakt kunt worden voordat je je huidige leven verliest.

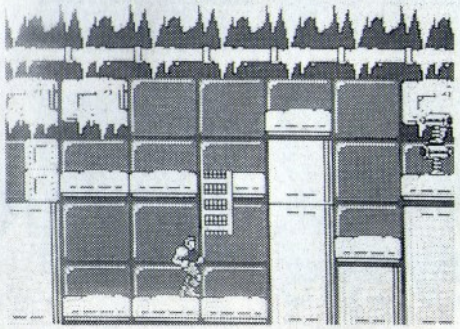
STATUSSCHERM: Als je op de STARTKNOP drukt om het Statusscherm op te roepen, wordt het spel tijdelijk stilgelegd. Terwijl je vijanden hun wonden likken, kun jij bepalen of je tijdens het spel over granaten of over de energietank wilt beschikken. Je kunt ook even snel de status van de Sector en Gegevensbanden bekijken.

VAN KEUZE VERANDEREN

Gebruik de Vierpuntsdruktoets om tussen granaten en energietank te kiezen. Druk daarna op de STARTKNOP om het spel te hervatten. Nadat je in het Statusscherm je voorwerp hebt gekozen, druk je op de SELECTKNOP om het te gebruiken.







ALERT-SECTOR

De Alert-Sector geeft je een snel overzicht van de Sector- gegevens. Het toont je voor welke sectoren je identiteitskaarten hebt en ook welke sectoren je hebt veiliggesteld.

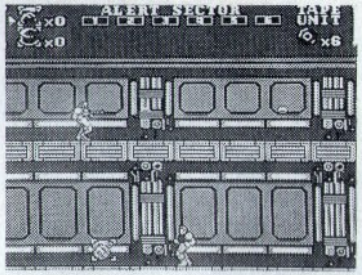
BANDEN (TAPE UNITS)

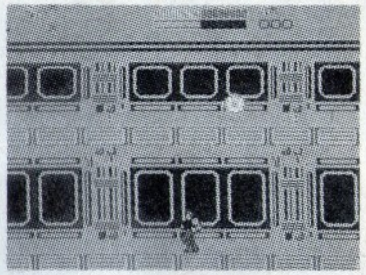
Deze teller laat zien hoeveel gegevensbanden je nog moet verzamelen.

Voorwerpen

Een aantal speciale wapens zal plotseling uit een vijand naar boven komen nadat hij is neergeschoten. Deze zijn erg handig, dus probeer ze te pakken te krijgen zodra je ze ziet, want na een korte tijd of als ze eenmaal het scherm hebben verlaten, zijn ze voorgoed verdwenen. Als je geraakt wordt terwijl je een Multi 2 of 3 of een Boemerang 2 of 3 vast hebt, zal je krachtniveau met één eenheid dalen.

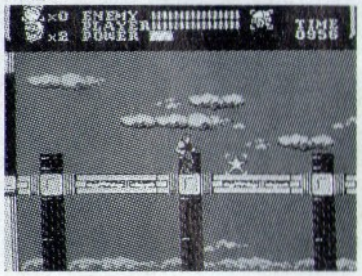
GRANAAT

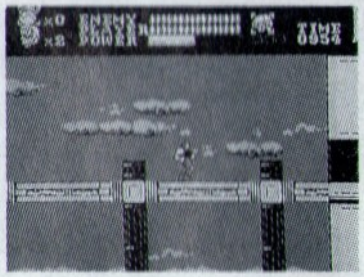




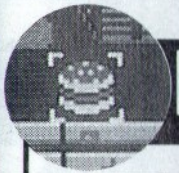
Een granaat is een handig klein wapen, hoewel je er maar vier van hebt. Als je op de SELECTKNOP drukt, worden alle op het scherm aanwezige vijanden beschadigd of vernietigd.

STER

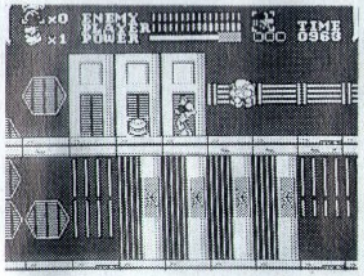


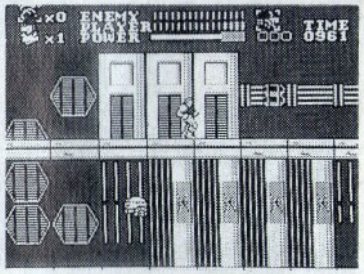


Als je deze ster pakt wordt je werpkracht vergroot. Je kunt dan boemerangs bijna twee keer zo ver te gooien als voorheen.



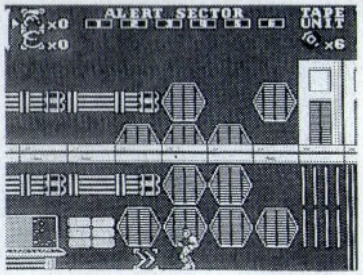
HAMBURGER

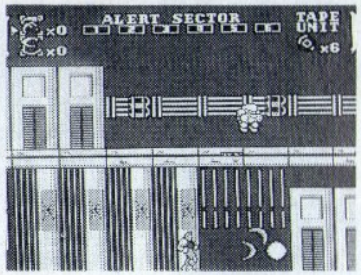




Heerlijk en voedzaam. Geen wonder dat NOVA wat moet eten om zijn krachten op peil te houden. Deze hamburger zal de krachtmeter weer gedeeltelijk opladen.

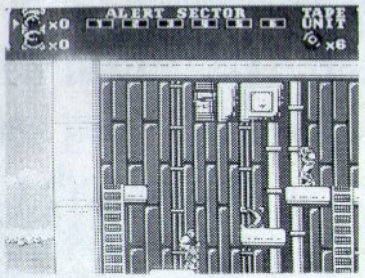
MULTI 2

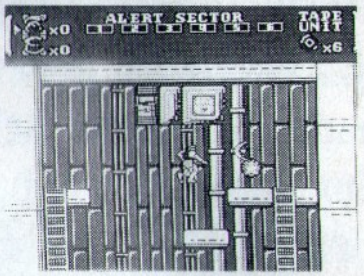




Als je twee boemerangs uit een vijand ziet vallen, grijp ze dan. Vanaf dat moment kun je namelijk twee boemerangs tegelijk in de lucht hebben - dubbele vuurkracht dus.

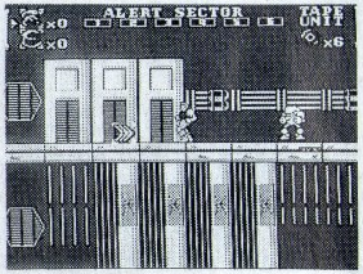
BOEMERANG 2

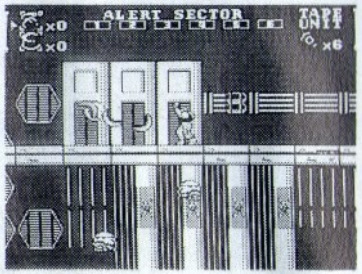




Deze enkele grijsblauwe boemerang is krachtiger dan die waarmee je bent begonnen. Als je nu een Multi 2 of 3 te pakken krijgt, wordt ook deze boemerang verdubbeld of verdrievoudigd.

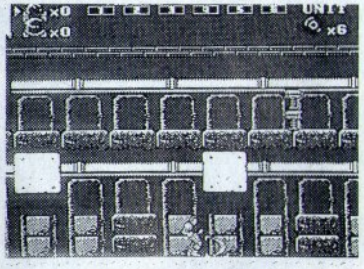
MULTI 3

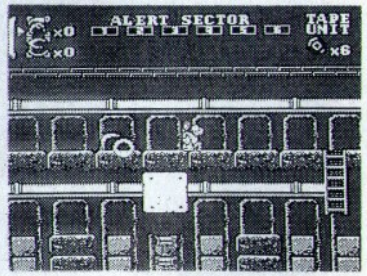




Drie boemerangs zijn beter dan twee. Als je deze te pakken weet te krijgen, kun je zelfs drie boemerangs tegelijk in de lucht hebben.

BOEMERANG 3



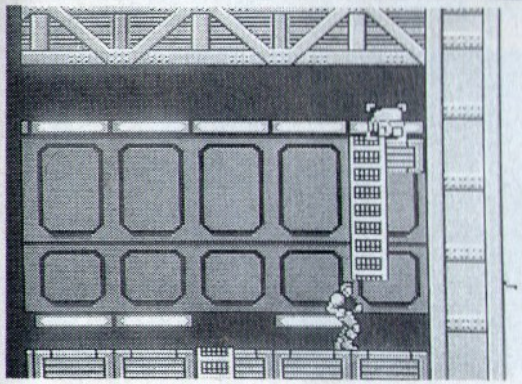


Big Red is de krachtigste boemerang die je maar kunt hebben, met uitzondering van de Power-Boemerang. Ook deze kun je met Multi 2 of 3 verdubbelen of verdrievoudigen.

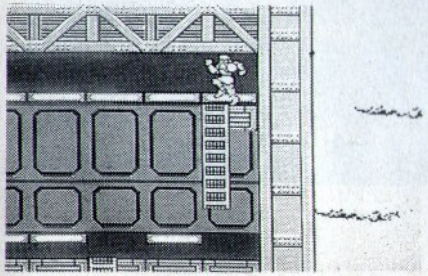
Speciale Voorwerpen

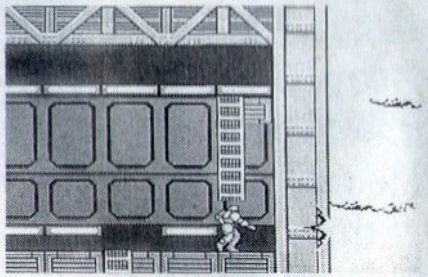
Op de hele wereld zijn er geen andere wapens dan deze, omdat de oorlog is afgeschaft. NOVA is de enige man op de Nieuwe Aarde die het Metalen Pak kan dragen en met de Power-Boemerang kan omgaan. Hij kent ook als enige de geheime ingrediënten van het Energiebrouwsel (deze kennis en vaardigheden zijn al ruim 100 jaar in het bezit van zijn familie). Maar hij durft het pak per sector maar twee keer te gebruiken en het brouwsel maar één keer.

METALEN PAK

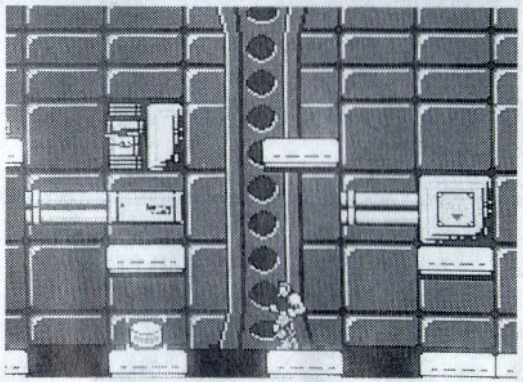


NOVA kan zijn Power-Boemerang alleen gebruiken als hij zijn Metalen Pak draagt ter bescherming. Hij kan daardoor drie dodelijke schoten weerstaan, zonder kracht te verliezen. De Power-Boemerang snijdt dwars door muren heen. Desondanks moeten sommige vijanden er meer dan eens door worden geraakt.

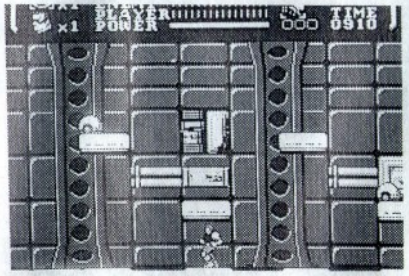


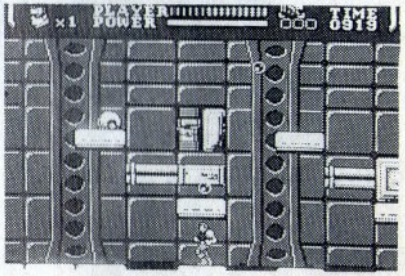


ENERGIETANK



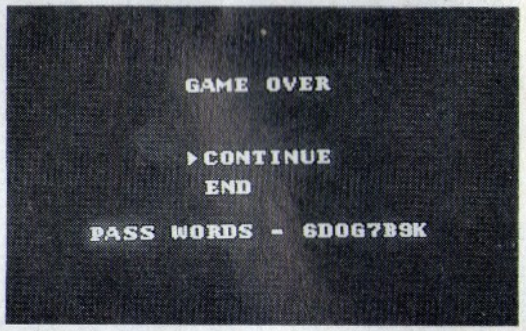
In elke Sector bevindt zich een energietank. Deze zit vol met een vloeistof van amino-eiwit-enzymen. Vind hem en je krachtniveau wordt weer volledig hersteld, ook al was het daarvoor nog zo laag. Helaas zakt dat niveau weer zodra je geraakt wordt.

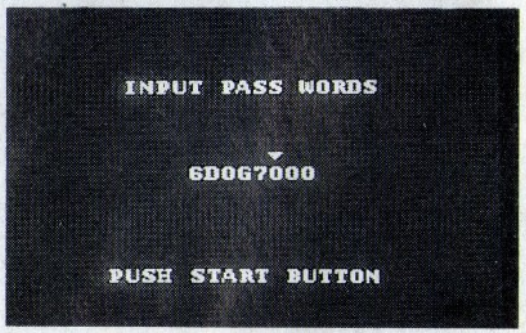




Continue en Paswoord

Om met het spel te stoppen maar het later weer vanaf dezelfde plaats te kunnen voortzetten, moet je het paswoord dat na je laatste leven verschijnt bewaren. Als je meteen weer wilt doorgaan, kies je voor "Continue" en druk je op de STARTKNOP, waarna je weer bij het begin begint. Als je je eerste of tweede leven verliest nadat je de Agent hebt ontmoet, begin je opnieuw bij de Agent.





"NORMAL" OF "EXPERT" NIVEAU

Je kunt het spel op twee verschillende vaardigheidsniveaus spelen. Gebruik de Vierpuntsdruktoets om voor "Normal" of Expert" te kiezen. Je keuze hangt af van je reactiesnelheid.

"NORMAL" NIVEAU

Als je op "Normal" niveau speelt, heb je 999 seconden voor iedere sector. Als je op dit niveau door een vijand wordt neergeschoten, zul je door de schok niet naar achteren worden gegooid (over randen heen en vanaf ladders).

"EXPERT" NIVEAU

Als je op "Expert" niveau speelt, heb je slechts 300 seconden om je door iedere sector heen te knokken. En pas maar op, hoogvlieger, want als een vijand je raakt, zul je door de kracht achteruit geworpen worden.

CARE OF YOUR GAME

- Always make sure the power is off when inserting or removing the game pak from your computer.
- This is a high precision game pak. Avoid subjecting it to ectreme temperatures or shocks. Store at room temperature. Never attempt to dismantle it.
- Do not touch the terminal connectors or get them wet or the circuitry may be damaged. Never insert your fingers or any metal objects into the terminal leads.
- Use of teinners, solvents, benzene, alcohol and other cleaning agents can damage the game pak.

PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU

- Veillez toujours à couper le courant avant d'insérer ou de retirer la cartouche de votre console.
- Ce logiciel est un appareil de précision. Evitez de lui donner des chocs ou de le soumettre à des températures extrêmes. Entreposez-le à température ambiante. N'essayez jamais de le démonter.
- Ne touchez pas aux bornes et ne les mettez pas en contact avec de l'eau sous peine d'endommager les circuits. Ne mettez jamais vos doigts ou des objets métalliques dans l'extrémité du connecteur d'extension.
- L'emploi de diluants, solvants, benzène, alcool et autres produits de nettoyage peut endommager le logiciel.

BEHANDEL JE SPEL VOORZICHTIG

- Zorg er altijd voor dat de stroom uitgeschakeld is, voordat je de spelcassette in je computer steekt of hem er weer uithaalt.
- Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Berg je spelcassette bij kamertemperatuur op. Probeer hem nooit open te maken.
- Kom niet aan de electrische contacten en houd deze uit de buurt van water, anders beschadig je het spel. Stop je vinger of metalen voorwerpen nooit in het Controldeck, anders beschadig je de contacten.
- Gebruik in geen geval verdunners, oplosmiddelen, benzine, alkohol of andere schoonmaakmiddelen om je spelcassette mee schoon te maken. Doe je dit wel, dan kan het spel beschadigd worden.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33 .

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

10801

TAITO™

TAITO CORPORATION

Printed in Japan
Imprime au Japon